*Pismo poświęcone starym grom*

# NOP

*1/2006 (1)*




**W TYM NUMERZE:**



## DOSBOX - jak używać?

## Strife - poradnik

**Ahoj!**

Witam w pierwszym numerze pisma NOP, poświęconego ogólnie pojętym starym grom. Został on przygotowany w całości przez jedną osobę i dlatego jest krótki. Mam nadzieję, że wam się mimo to spodoba.

Niektórzy będą zapewne pamiętać, że była już próba stworzenia takiego pisma. Nazywało się POKE i odniosło pewne sukcesy w postaci sześciu numerów. Niestety, najwyraźniej zmarło się biedaczce, bowiem strona www.poke.tk jest pusta. Oby taki los nie spotkał NOPu.

Korzystając z okazji, chciałbym wystosować prośbę do wszystkich Czytelników. Po pierwsze, przydałoby nam się więcej członków redakcji. Chodzi głównie o autorów recenzji i artykułów. W pojedynkę trudno zrobić cały wielki numer. W tym numerze znajdziecie porady na temat pisania artykułów do NOPu.

Po drugie, chciałbym trochę reklamy. Warto, by jak najwięcej internautów zapoznało się z pismem. Umieszczajcie linki w sygnaturkach formowych i w swoich blogach :)

Wysyłajcie też listy, w których wyrazicie swe opinie na temat NOP. Wasze opinie zostaną wysłuchane. Wy też możecie być współtwórcami pisma.

Życzę dobrej zabawy!

**Korodzik**

NOP przygotowywane jest przez Jacka „Korodzik" Dobrzynieckiego.



Kontakt: korodzik@poczta.onet.pl
Strona domowa: http://www.nop.vie.pl

# SPIS TREŚCI

**Recenzje:**



**Poradniki:**



**Nowości:**



**Technikalia:**



**Publicystyka:**

*Doom* forever?

# STRIFE: QUEST FOR THE SIGIL

Gra *Strife* określana jest często mianem gry RPG. Osobiście uważam to określenie za dość nieścisłe - typowych elementów RPG jest tu niewiele. Jednak *Strife* wyróżnia się spośród innych gier FPP wydanych w tamtych czasach - przede wszystkim rozwiniętą fabułą.



W nieokreślonej przyszłości Ziemia zostaje trafiona przez wielką kometę, która sprowadza straszną zarazę. Co gorsza, wykorzystując powstały chaos, władzę nad światem przejęła tajemnicza i fanatyczna organizacja religijna, zwąca się Zakonem (The Order). Zniewoleni ludzie jęczą pod butem tyranii i tracą nadzieję na lepsze jutro. Istnieje jednak organizacja rebeliantów - Front, którą kieruje charyzmatyczny Macil.

Nasz bohater nie ma jednak w planach ratowania świata czy innego badziewia. Po



prostu sobie spokojnie podróżował, niestety, został bez szczególnego powodu aresztowany przez żołdaków Zakonu, którzy zamierzają go brutalnie przesłuchać. Na szczęście nie zauważyli schowanego noża. Po zakłuciu strażników wychodzisz z ciasnego zamknięcia, by rozejrzeć się po mieście i przy okazji trochę zarobić.

Pierwszą rzeczą, jaką zauważa gracz jest grafika i dźwięk. Tu niestety *Strife* dość kuleje, silnik *Dooma* w 1996 roku nie był już najnowocześniejszy. Jest to główna przyczyna niepopularności gry. A szkoda, gdyż inne jej aspekty są bardzo zachęcające. Sama grafika i dźwięk są dość ładne, choć nie porywające. Muzyka niezbyt przypadła mi do gustu. Jak widać, technikalia stoją na dość średnim poziomie.

Jak wspomniano, Strife nie jest zwykłą strzelanką. Są tu obszary typu „Miasto”, gdzie pędzimy pokojowe życie i nikt nas nie chce za-

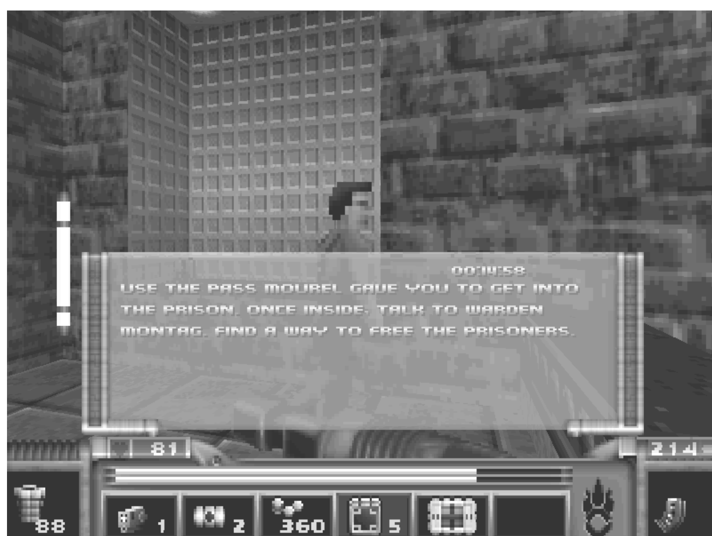


mordować. Możemy rozmawiać z wałęsającymi się postaciami. W przypadku pomniejszych osób, jak np. wieśniaków na górze ekranu ukazuje się wypowiadany przez nią tekst. Ale jeśli rozmawiamy z ważniejszymi NPC-ami, zobaczymy jego obleśną buźkę na całym ekranie i posłuchamy, co też ma nam do powiedzenia... Posłuchamy? Tak! Wszystkie istotniejsze postacie naprawdę mówią! Cóż, po prostu miód.

Inną innowacją są sklepy, gdzie za odpowiednią ilość pieniędzy możemy kupić wyposażenie takie jak: apteczki, amunicję, pancerz... Pieniążki otrzymujemy zaś za wykonywanie mi-

sji (można też zabierać je zabitym osobom, ale to inna historia.)

Gra ma rozwiniętą fabułę. Na jej podstawie można by napisać książkę. Mamy tu nieoczekiwany zwrot akcji, a także możliwość podjęcia decyzji, od której zależy dalsza gra. W trakcie rozgrywki wykonujemy szereg misji, które popychają akcję do przodu. Nie ma tu też zbioru luźnych poziomów - wszędzie przechodzimy na własnych nogach, nie ma tu sytuacji typu „wciskamy guzik w środku fabryki i jesteśmy nagle gdzie indziej”. Hmmm, czyżby autorzy *Half-Life'a* stąd właśnie brali inspirację?




Ciekawostką są wprowadzone w grze elementy RPG. Nasza postać może zwiększać swą celność, trenując u zbrojmistrza, a także otrzymywać od lekarza implanty zwiększające maksymalną ilość zdrowia. Znaleźć można tu także elementy przygodówek. W czasie naszej podróży będziemy zbierać takie pożyteczne znajdźki jak apteczki, zbroje, przyrządy wspomagające celowanie i podobne gadżety, ale także mniej praktyczne przedmioty w rodzaju szczerozłotych kielichów czy pierścieni, służących właśnie celom przygodówkowym. Jak w każdej innej grze, są tu klucze. Jest ich prawdziwe zatrzęsienie.




Uzbrojenie stoi na dość średnim poziomie. Mamy tu wprawdzie 8 broni (niektóre z drugim trybem strzelania), ale noża używamy przez pierwsze kilka sekund gry - zaraz potem dostajemy kuszę. Kusza też szybko staje się przestarzała i dogodna najwyżej do cichego likwidowania strażników. Miotacz ognia ma mały zasięg i nie jest zbyt silny, a oręż o nazwie Mauler jest mocno przereklamowany. Strzela bardzo wolno (w podstawowym trybie) i jest dość słaby, trzeba dwóch strzałów na najsłabszego przeciwnika.

Właśnie, wrogowie. Oni to całkiem inna historia. Są dobrze zaprojektowani i całkiem nieźle wyglądają. Mamy tu ciekawe pomysły, takie jak robopająk, który umie łazić po suficie czy też wielki czołgo-robot, strzelający do nas trzema rakietami naraz i przypiekający nas miotaczem ognia.

Mimo tych niewątpliwych zalet i innowacji *Strife* nie ustrzegło się kilku wad. Jedną z najbardziej irytujących jest tylko jeden slot zapisu gry. W grze łatwo się zaciąć zabijając niezbędną postać bądź biorąc niepotrzebny przedmiot. Jeśli zapiszemy grę już po tym, będziemy musieli zaczynać od początku!

Podsumowując, *Strife* to solidna porcja dobrej zabawy. Mimo paru irytujących rzeczy gra się dobrze i pozycja ta przypadnie do gustu zapewne wielu graczom.

**Korodzik**

*Uwaga: W Strife można grać za pomocą porta źródłowego do Dooma o nazwie ZDoom. Wystarczy do katalogu ze Zoomem przekopiować pliki Strife.wad i ewentualnie Voices.wad z oryginalnej wersji Strife i możemy zaczynać zabawę!*

**Strife: Quest for the Sigil**

**Producent:** Rogue Enternainment
**Wydawca:** Velocity Inc.
**1996**
**Testowano na: PC**



Motorowa głowa

# MOTORHEAD

Czy lubicie zespół MOTORHEAD? Ja też nie. Mimo to gra, którą wam przedstawię, spodobała mi się. Jest to typowe mordobicie chodzone, jednak ma to coś, co wyróżnia je spośród innych tytułów tego rodzaju.

Bohaterem gry jest Lemmy, wokalista tej grupy. Członkowie jego zespołu zostali porwani przez miłośników innej muzyki i Lemmy musi się nieźle namachać, żeby ich uratować.

Do przeprowadzania akcji ratunkowej wokaliście służy przede wszystkim gitara. Może także wrzeszczeć na przeciwników. Do jego dyspozycji stoi także solówka na gitarze, niszcząca najbliższych przeciwników (antyreklama dla Motorhead? :)

Jedną z wielkich zalet gry jest jej zróżnicowanie. Każdy poziom reprezentuje inny gatunek muzyki i różni się od pozostałych tłem, przeciwnikami (np. na poziomie Country walczymy z kowbojami) muzyką. Muzyka, skoro o



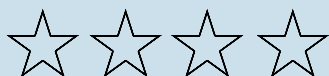

tym mowa, jest dobra i przyjemnie jej słuchać. Oczywiście na każdej planszy mamy odpowiednią muzykę. Towarzyszy nam równie przyjemna grafika, przeciwnicy są ładnie i groteskowo narysowani.

*Motorhead* to gra, którą miłośnicy zespołu pokochają bez wahania, zaś zwykli gracze pewnie też ją polubią.

**Korodzik**

**Motorhead**

**Producent:** Kaitsu Software
**Wydawca:** Virgin Projects
**1992**
**Testowano na: Amiga**



## W sektorze górniczym bez zmian

# MANIC MINER

Poproś jakiegoś użytkownika Spectrum, by wymienił kilka najlepszych gier na ten komputer, a niewątpliwie wymieni m.in.. *Manic Minera.* Przyjrzyjmy się nieco bliżej tej pozycji.

Jak łatwo domyślić się z tytułu, wcielamy się w górnika. Nosi on imię Willy. Jego zadaniem jest zebranie skarbów, ukrytych w kopalniach opuszczonych przez dawną cywilizację. Zadanie nie jest proste, na jego drodze stają bowiem wszelkiej maści (dosłownie) potwory i roboty. Czy Willy przejdzie przez wszystkie 20 jaskiń?




W każdym pomieszczeniu mamy do wykonania to samo zadanie. Należy zebrać migocące przedmiociki i wejść do świecącego portalu, który zawiezie nas dalej. Przy okazji natykamy się na atrakcje typu: taśmociągi, zarywające się podłogi, przełączniki itp.

Dobór przeciwników jest nie tylko zróżnicowany, ale i dość nieortodoksyjny. Jak bowiem nazwać grę, gdzie „atakują" nas sedesy, telefony czy mikroskopy. Słowo „atakować" zostało wzięte w cudzysłowy nie bez powodu, wrogowie są ślepi i głusi i łażą tylko w kółko od jednego punktu do drugiego. Mimo to są niebezpieczni - bezpośredni kontakt kończy się natychmiastową śmiercią. Jest to o tyle boleśniejsze, że żyć mamy bardzo mało i szybko możemy podziwiać migoczący ekran „Game Over"!

Gra jest ogólnie zresztą bardzo trudna. Zginąć można na różne sposoby, od kolizji z przeciwnikami i zabójczymi, niewinnie wyglądającymi przedmiocikami przez upadek z wysokości po wyczerpanie się zapasu powietrza (limit czasowy!). Wszystkie skoki trzeba wykonać z wielką dokładnością, co do piksela i milisekundy. Nie muszę chyba mówić, że nie ma żadnej możliwości zapisania stanu gry ani nawet systemu haseł.




Co do technikaliów: grafika, jak na Spectrum, jest ładna i nie razi zmysłu estetycznego. Muzyka - cóż, podczas gry w tle brzęczy Spectrumowskie wykonanie „W Grocie Króla Gór", ale - co dziwne - nie męczy to gracza zbytnio, a przynajmniej nie z początku. Jako ciekawostkę podam, że była to pierwsza gra na ten komputer, która miała muzykę.

Gra się całkiem przyjemnie, i gdyby nie ten absurdalny poziom trudności, gra dostałaby 4 gwiazdki. Zamiast tego dostaje 3.

**Korodzik**

**Manic Miner**

**Producent:** Bug Byte
**Wydawca:** Software Project Ltd.
**1983**
**Testowano na: Spectrum**



## Letnia rozgrzewka

# SUMMER CHALLENGE

Brrr!!! Zimno za oknem, chodniki śliskie niby lód, żyć się odechciewa. Ale zaraz, zaraz, mamy przecież *Summer Challenge*, zaraz się ogrzejemy na letniej olimpiadzie!

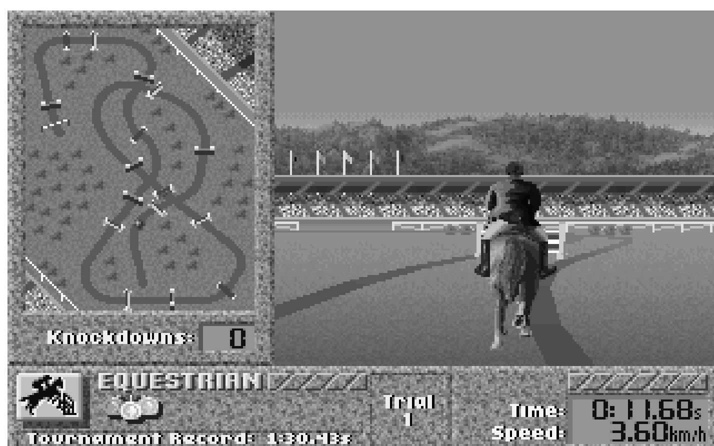
Po odpaleniu gry widzimy 4 opcje: TRENING, TURNIEJ, USTAWIENIA, WYJŚCIE. Potrenujmy najpierw wszystkie konkurencje. Wyjdzie nam to na zdrowie.

**Jak się rozerwać, oprócz granatów:**

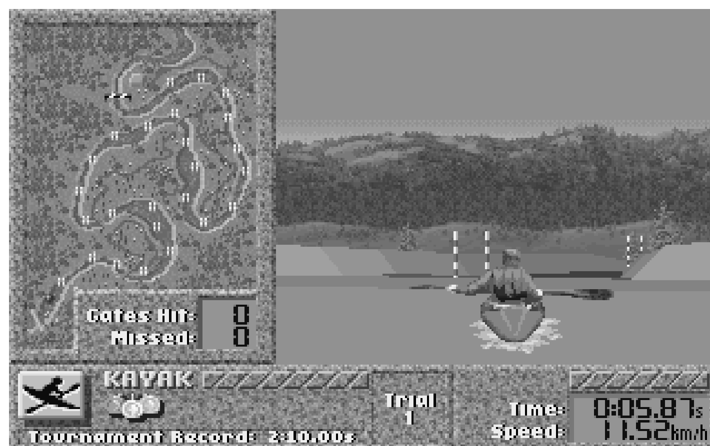
**Łucznictwo (Archery)** - jest to najłatwiejsza chyba konkurencja. Wystarczy wcelować jak najbliżej środka: przytrzymujemy Enter i wciskamy strzałki, a w odpowiednim momencie puszczamy Enter. Celownik się trzęsie, więc nie jest to wcale łatwe.




**Equestrian (Jeździectwo)** - jedna z trudniejszych konkurencji. Należy przejechać konikiem do końca trasy i nie wywalić się ani razu. Nigdy nie udało nam się dojechać dalej niż 1/7 trasy. W ściśle określonym momencie trzeba wcisnąć Spację, by przeskoczyć przeszkodę.




**Kayaking (Kajakarstwo)** - prostsze od jeździectwa, ale wciąż niełatwe. Należy dopłynąć do mety, przejeżdżając przez bramki (za ominięcie bramki bądź jej zniszczenie są sekundy karne!!!)

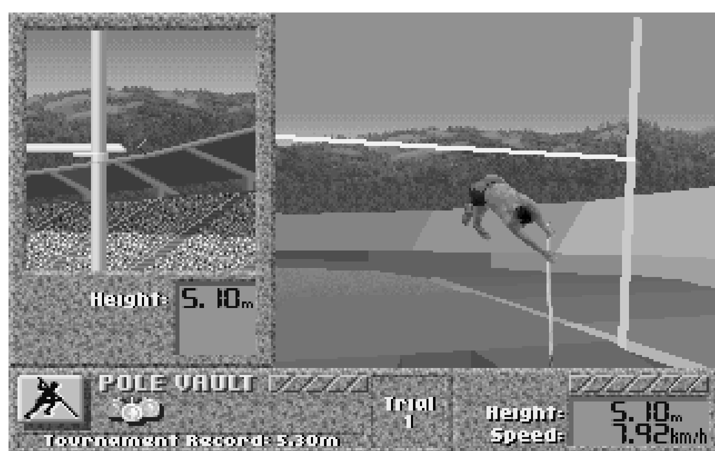



**Hurdles (Bieg przez płotki)** - nie, nie chodzi tu o bieganie boso po rybach rozłożonych na ziemi. Bieg przez płotki przypomni ci dawne gry spod znaku Decathlon, które były przyczyną śmierci wielu joysticków. Trzeba po prostu bardzo szybko naciskać Enter i w odpowiedniej chwili Spację, by przeskoczyć płotek. Uwaga, za falstart możemy zostać zdyskwalifikowani!




**Pole Vault (Skok o tyczce)** - kolejna bardzo trudna dyscyplina. Duże kłopoty sprawia dotknięcie ziemi naszą tyczką w ściśle określonym miejscu. Konkurencja ta jest mocno irytująca, gdyż nasz zawodnik reaguje, niestety, dość wolno na naciśnięcia klawiszy (i to jest pierwsza gra w której się z tym zetknąłem.) Dlatego często widzimy, jak nasz zawodnik

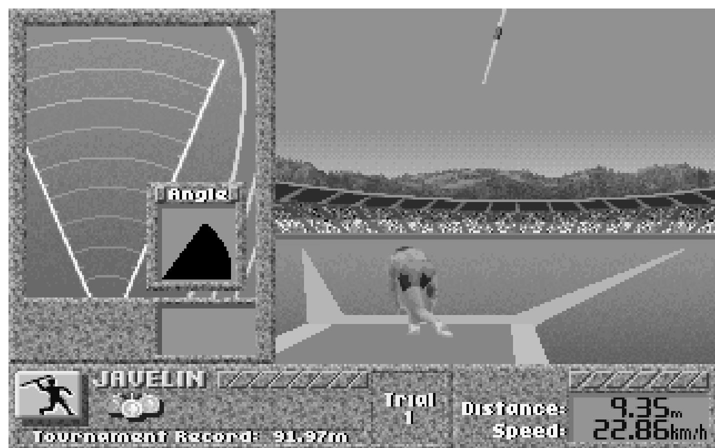
upada bezwładnie na poduszkę niczym worek kartofli.



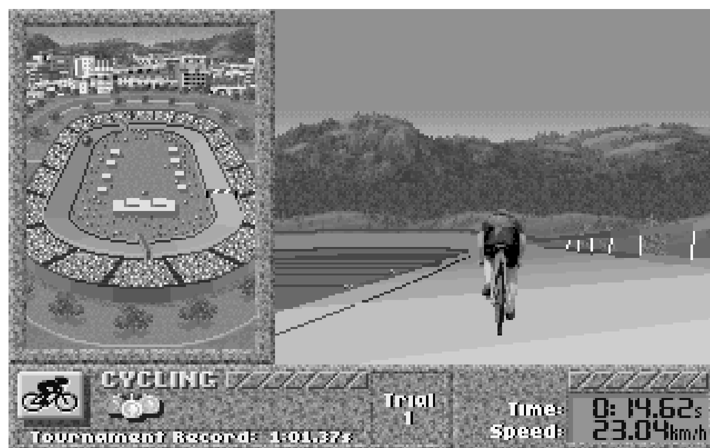

**High Jump (Skok wzwyż)** - i znów potrzebne wielkie umiejętności. Zbliżony jest do skoku o tyczce, ale jeszcze trudniejszy...




**Javelin Throw (Rzut oszczepem)** - dla odmiany coś łatwego. Zbliżone jest to do tych gier w kręgle, gdzie trzeba nacisnąć klawisz w ściśle określonym momencie. Ustalamy w ten sposób kąt rzutu oszczepem. Przedtem musimy zatrzymać się w określonym momencie, bo jeśli zagalopujemy się za daleko, nasz wynik nie zostanie uznany.




**Cycling (Kolarstwo)** - znowu synek Decathlona. Uważaj, by nie wjechać na bandę i by nie zrobić falstartu.




Gdy potrenujecie już wszystko, co trzeba, możecie rozpocząć prawdziwą olimpiadę. Jest 10 zawodników, z których co najmniej jeden będzie żywym człowiekiem. Pozostali są sterowani przez komputer i są naprawdę trudni do pokonania, nawet na najłatwiejszym poziomie. Ale jak już przebrniemy przez wszystkie dyscypliny, to może ujrzymy obok swego nazwiska złoty medal...

Technikalia są takie, jakie być powinny, czyli w sam raz. Grafika jest ładna, trójwymiarowa, narodowość poszczególnych zawodników odróżnić można po kolorach ubranek. Dźwięku nie ma za dużo - króciutkie melodyjki oraz głosy publiczności, a także efekty dźwiękowe w rodzaju stukotu kopyt lub szczęku latających strzał.

*Summer Challenge* to kawał dobrej gry sportowej, która spodobać się powinna nawet ludziom (takim jak ja) którzy sportu w ogóle nie lubią.

**Korodzik**

**Summer Challenge**

**Producent:** MindSpan
**Wydawca:** Accolade, Inc.
**1992**
**Testowano na: PC**



Ala ma kota. Aladyn ma miecz.

# ALADDIN

Któż z nas nie widział ani nie słyszał filmu „Aladyn”. Historia ubogiego chłopca z perskich uliczek, który przeszedł drogę „od zera do bohatera” podoba się tak dorosłym, jak i dzieciom. Gra była zatem tylko kwestią czasu.

*Aladdin* jest po prostu szalenie dobrą platformówką, w której walczymy ze ślicznie narysowanymi wrogami, zbieramy bonusy, skaczemy, rzucamy i po prostu fajnie się bawimy. Poziomy są zróżnicowane, a to pustynia, a to lochy, a to grota, a to pałac... nie sposób się nudzić.

Nasz bohater, Aladyn, rusza się płynnie i szybko. Potrafi chwytać się krawędzi, chodzić po linie, ciskać jabłkami, kucać, żonglować piłami łańcuchowymi i robić inne rzeczy... Ma też przeciwko komu wykorzystywać te zdolności.




Na jego drodze stają strażnicy miejscy, węże, duchy i wielu innych adwersarzy (wliczając w to niesamowicie wręcz wkurzające nietoperze). Można ich ciachać mieczem bądź trafić jabłkiem, co zadaje tyle samo obrażeń. Wspomniane jabłka Aladyn kolekcjonuje po drodze, podobnie jak klejnoty, które może wykorzystać, aby kupić dodatkowe życia i kontynuacje u ulicznych handlarzy (ci goście są wszędzie, dosłownie wszędzie). Przez cały czas towarzyszy




ci niesamowita muzyka, już choćby z jej powodu warto zdobyć grę.

Wadą *Aladdina*, i to wielką, jest niemożność zapisania stanu gry! Przez to musimy ją przechodzić za każdym razem od początku (grrrrr!!!) Jest to naprawdę duże niedociągnięcie (niestety charakterystyczne dla mnóstwa starszych gier...)

Czy można polecić grę *Aladdin*? Na pewno tak, mimo wkurzającego zapisu gry (a raczej jego braku). Spodoba się każdemu miłośnikowi zręcznościowek.

**Korodzik**

**Aladdin**

**Producent:** Disney Software
**Wydawca:** Virgin Interactive Enternainment, Inc.
**1994**
**Testowano na: PC**





# STRIFE - poradnik

Ahoj, koledzy i koleżanki! Znienawidzony Zakon nie daje wam żyć? Zaczynacie popadać w marazm i nieruchawość? Tracicie nadzieję? No to trudno, ja nic nie poradzę na to, idźcie do psychologa. No, marudy już poszły, a ja mogę przystąpić do demonstracji sprzętu bojowego.

**ORĘŻ, czyli jak i czym walczymy...**

**Knife (Nóż)** - pierwsza i najsłabsza broń, jest kompletnie bezużyteczna. Nie warto jej używać na nic.

**Crossbow (Kusza)** - pierwsza broń palna. Może strzelać dwoma rodzajami pocisków: elektryczne i trujące. Elektryczne są słabe i trzeba ich dużo, by pokonać przeciwnika. Trujące zabijają ludzi od razu i nie włączają alarmu, ale nie działają na roboty.

**Assault Gun (Karabinek)** - broń, której będziesz używał przez większość gry, jest szybkostrzelna i skuteczna. Zdobywasz ją szybko i od tego momentu prawie nie spojrzysz na kuszę.

**Mini-Missile Launcher (Wyrzutnia minirakiet)** - strzela rakietami (niespodzianka!) Lecą one dość wolno i nie są tak skuteczne, jak można by się spodziewać. Mimo to są użyteczne na większa cele.

**Grenade Launcher (Granatnik)** - diablo skuteczna broń. Strzela dwoma rodzajami granatów. Pierwsze to zwykłe granaty wybuchowe: zadają przeciwnikowi wielkie obrażenia (bardzo łatwo samemu się wysadzić). Drugie to granaty fosforowe, podpalają miejsce, na które upadną. Płomienie szybko się rozprzestrzeniają i zadają duuuużo ran. Można czymś takim wyczyścić bez większego problemu cały pokój.

**Flamethrower (Miotacz ognia)** - nie podniecaj się zbytnio. Ta broń ma mały zasięg i małą siłę ognia. Raczej nie warto jej używać.

**Mauler (Masakrator)** - wbrew nazwie Mauler jest raczej kiepską bronią, strzela bardzo wolno i ma małą siłę rażenia. Drugi tryb strzelania jest znacznie pożyteczniejszy.

**8 broń** - nic o niej nie zdradzę, poza tym, że składa się z pięciu części, każda o olbrzymiej mocy (ale do strzelania wykorzystuje naszą energię zdrowotną, więc lepiej jej nie nadużywać!)

**WROGOWIE, czyli na kim wypróbujemy ten arsenał...**

**Acolytes (Akolici)** - piechota Zakonu, są ubrani w różnokolorowe zbroje i atakują nas z karabinków. Są najsłabsi i łatwo ich zabić z większości broni.

**Stalkers (Skradacze)** - robopająki, potrafiące łazić po suficie. Gdy jesteś w pobliżu, spadają na podłogę i cię gryzą, zadając duże obrażenia. Na szczęście łatwo je zabić.

**Sentinels (Strażnicy)** - są to jajokształtne, latające roboty, strzelające w nas laserami. Zadają mało obrażeń i są wolne, więc nie są zbyt wymagającym przeciwnikiem.

**Reavers (Rozbójnicy)** - niezbyt niebezpieczni. Są to humanoidalne roboty, strzelające do nas z jakiegoś lasera i ciachające pazurami. Mają mało zdrowia i łatwo je zniszczyć.

**Templars (Templariusze)** - goście ubrani w wielkie kombinezony. Strzelają do nas z Maulerów i są irytujący. Są dość silni.

**Crusaders (Krzyżowcy)** - bardzo groźni przeciwnicy. Są to wielkie roboty, przypominające czołgi, które strzelają do nas z miotacza ognia i wyrzutni rakiet. Nie wolno się do nich zbliżać. Najlepiej schować się za rogiem, szybko się wychylać i strzelać.

**Działka** - zamontowane na suficie działka obronne spotyka się w wielu budynkach Zakonu. Są one trudne do zniszczenia i niebezpieczne. Nie pozostawaj w ich polu widzenia zbyt długo.

**Inquisitors (Inkwizytorzy)** - ORANY-ORANYORANYORANYORANY!!! Inkwizytorzy to gigantyczne roboty, które są niewyobrażalnie trudne do zniszczenia i strzelają z blastera oraz granatnika. Na szczęście spotyka się je rzadko. Należy niszczyć je bronią 8.

**Spectres (Widma)** - rozpoznasz je, kiedy je zobaczysz. Są podatne tylko na broń 8, nic innego na nie nie działa.

I na tym zakończmy naszą wycieczkę. Mam nadzieję, że dobrze się bawiliście i nie dotykaliście eksponatów. Od tej pory walki w świecie *Strife* nie będą wyzwaniem... AAAAAARGH!

**Korodzik**

Znowu kwestia przestrzenna

# SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER

Silnik przygodówkowy AGI przeżywał swoją świetność we wczesnych czasach firmy Sierra On-Line. W końcu to na tym silniku powstały takie serie jak *King's Quest, Space Quest, Police Quest* i inne *Questy*. Ale później nadeszło SCI, SCUMM i inne badziewie i wspaniały, wygodny AGI odszedł w zapomnienie. Na szczęście wspaniała tradycja nie umarła i powstał programik AGI Studio, dzięki któremu każdy głupi może wyprodukować swoją własną gierkę.

Najłatwiej kopiować to, co już zostało zrobione. Taka myśl przyświecała zapewne autorowi *SQ:TLC*, któremu udało się stworzyć całkiem niezłą pozycję...



Fabuła gry rozgrywa się między *Space Quest 2* a *3*. Roger, nasz bohater, dryfował sobie spokojnie w swojej kapsule ratunkowej, nieświadom co się dzieje koło niego. A działo się dużo... Szalupa, uderzona przez tajemnicze promieniowanie, rozbiła się na niezamieszkanej planecie. Tak, Graczu, zgadłeś: kolejna gra o schemacie „przeżyj we wrogim świecie i dotrzyj do tajnej bazy".

*SQ:TLC* może mimo to dostarczyć niezłej rozrywki. Mamy tu zabawne teksty, które tak miło wspominamy z innych gier z tej serii. Mamy także całkiem dobrą grafikę (no dobrze, nie jest najlepsza, ale w zupełności wystarczy.) Mamy w końcu koszmarny dźwięk, chyba charakterystyczny dla wszystkich gier AGI. Fabuła jest dość rozwinięta i ciekawa.

Niestety, nie obyło się bez błędów. Przede wszystkim irytują dwie rzeczy: ograniczony słownik gry i polowania na piksele. Dlaczego, aby wziąć kartę kodową, muszę wpisać GET CODE CARD a nie mogę po prostu GET CARD? Dlaczego, gdy chcę popatrzeć na zwierzęta, gra nie rozumie LOOK ANIMALS ale łyka LOOK WILDLIFE? Pixel huntingi są tu w wielkiej obfitości. Np. gdy chcemy zejść do piwnicy statku, musimy stanąć w ściśle określonym miejscu obok szybu tam prowadzącego i wstukać GET LADDER. Nie ma żadnej wskazówki, gdzie jest ta drabina.



Innymi „wkurzajkami" są niezliczone sposoby na zginięcie lub utknięcie. Ostatni fragment gry przechodziłem już 2 razy i za każdym razem się zacinałem, bo nie wykonałem jakiejś czynności w określonym momencie. Od ukazania się pierwszych *Space Questów* minęło sporo czasu i autorzy gier powinni wiedzieć, że gracze nie lubią się blokować.

Mimo tych niedociągnięć gra zapewne przypadnie do gustu miłośnikom Rogera Wilco.

**Korodzik**



**Space Quest: The Lost Chapter**

**Producent:** Vonster
**2000**



# DOSBOX

Grrr... Jak ja nienawidzę nowszych wersji Windows. Wycięto z nich to, co dla wielu miłośników starszych gier było najlepsze: stary, dobry tryb DOS. Został tylko jakiś nędzny, systemowy emulator; nawet, jak jakaś gra cudem się uruchomi, to nie ma dźwięku, jest strasznie wolno i w ogóle płacz i zgrzytanie zębów (a dentyści są strasznie drodzy). No, nie ma co lać łez, odpalamy Dosboxa i nasze problemy znikną w mgnieniu oka.




Czym jest Dosbox? Jest to emulator DOSa, jednak nieporównanie lepszy od tego wbudowanego w Windę. Ściągnąć go można z http://dosbox.sourceforge.net. A po zainstalowaniu przystępujemy do pierwszego uruchomienia...

Przede wszystkim wpisujemy następującą komendę (zakładając, że gry trzymasz na dysku E:):

**mount e e:/**

A co to za dziwy? Ano jest to polecenie specyficzne dla Dosboxa, które powoduje, ż zaczyna on „widzieć” dany dysk. Teraz wystarczy wstukać **e:** i jesteśmy na dysku.

Przypomnijmy sobie podstawowe polecenia DOSa: **dir /p** pokazuje listę plików w katalogu; **nazwa-programu** uruchamia dany program; **cd katalog** wchodzi do podanego katalogu; **cd ..** cofa nas do katalogu wyżej hierarchii.

Przypuśćmy, że chcemy się dostać do gry *Aladdin* ukrytej w folderze E:/platform/aladyn - w takim przypadku wstukujemy kolejno:

**mount e e:/**
**e:**
**cd platform**
**cd aladyn**

Jakim teraz poleceniem odpalić tą wspaniałą gierkę? Wstukujemy **dir /p** i w gąszczu nazw odnajdujemy **aladdin.exe.** Trzeba zatem wpisać **aladdin** i po sprawie. Możemy się cieszyć grą.

Na listwie tytułowej okna widzimy szybkość emulowanego komputera (CPU cycles) oraz przeskakiwanie klatek (Frameskip). Zwiększenie CPU Cycles (Ctrl+F12) może przyspieszyć grę, ale ustawienie na zbyt dużą wartość znów ją spowalnia! W takim przypadku zmniejszamy szybkość (Ctrl+F11).

Jeśli jesteśmy zdesperowani, możemy zwiększyć liczbę pomijanych klatek animacji (Ctrl+F8), ale animacja traci wtedy na płynności (warto stosować tą metodę w przypadku gier, składających się głównie ze statycznych obrazów). Frameskip zmniejszamy za pomocą Ctrl+F7.

Jeszcze parę rad:

- obejrzyj plik **dosbox.conf** - znajdziesz tam pozycje: **frameskip** - domyślna wartość Frameskipu, **cycles** - domyślną szybkość wirtualnego procesora oraz sekcję **autoexec** - wszystko, co tu wstawisz (np. polecenia mount) zostanie wykonane automatycznie przy starcie programu.
- użyj klawiszy Alt+Enter by uruchomić pełny ekran, przyśpiesza to grę.
- w czasie szukania pliku programu spróbuj następujących poleceń, ułatwią ci szukanie, odfiltrowując niepotrzebne pliki:

**dir *.exe**
**dir *.bat**
**dir *.com**

- możesz używać polecenia **cd** do przeskakiwania kilku katalogów naraz, np. **cd platform/aladyn**.
- klawisz Ctrl+F5 robi zrzut ekranu.

Dosbox jest niezwykle użytecznym narzędziem i każdy miłośnik starszych gier powinien go zainstalować. Rusza na nim znaczna większość dosowskich gier, jeśli nie wszystkie. Niestety program ten wymaga szybkiego procesora (prawdziwego, nie wirtualnego).

**Korodzik**

# Jak pisać?

A więc postanowione. Napiszesz jakiś tekst do naszego pisma, włożysz w niego całą duszę, spędzisz nad nim dużo czasu. STOP! Zapoznaj się najpierw z podstawowymi zasadami, obowiązującymi w NOPie:

- Przyjmiemy wszelkie typy artykułów, pod warunkiem, że będą miały związek ze starymi grami. Szczególnie niecierpliwie oczekujemy recenzji, poradników.
- Teksty nie powinny zawierać wulgaryzmów czy nieprzyzwoitych treści. O tym, co jest wulgarne albo nieprzyzwoite decyduję ja.
- Zastrzegam sobie prawo do zmiany tekstów, by poprawić w nich błędy rzeczowe.
- Sprawdź swój tekst komputerowym ortografem, zanim go wyślesz. Na czytanie i poprawianie wypocin typu „wolfenstien iest To barado Fjana gra i jestes Jstes w niej agntem...” nie mam czasu i ochoty.
- Wszystkie recenzje:
  - powinny zawierać parę zrzutów ekranu (patrz niżej)
  - powinny zawierać zrzut ekranu tytułowego, a jeśli gra takowego nie posiada, to menu główne
  - muszą zawierać Twoją ocenę (w skali 1-5, jak poniżej)
  - nie muszą zawierać roku wydania ani nazw firm, bo i tak będę je weryfikował; byłby to jednak miły gest w przypadku mało znanych gier, co do których nie można znaleźć danych w Internecie.
- Podpisuj się pod każdym tekstem - pseudonimem i/lub imieniem i nazwiskiem.
- Oczywiście nie przyjmuję tekstów nie będących Twojego autorstwa!
- Zrzuty ekranu powinny być w formacie PNG, TIF, BMP bądź JPG. Nie powinny być za małe (powiększam je do rozmiaru około 7,05x9,4 cm) i powinny być dobrej jakości. Muszą też być zróżnicowane (nie przyjmę 5 fotek przedstawiających identyczne korytarze, no chyba, że gra sama jest niezbyt urozmaicona). Jeśli robisz zdjęcie w Dosboxie, to najpierw przełącz go do pełnego ekranu.
- Teksty napisz w formacie TXT i RTF. Jeśli są jakieś zrzuty ekranu, to spakuj je z artykułem do pliku ZIP lub RAR. Następnie artykuł wyślij do mnie w załączniku.
- W zasadzie nie ma limitów co do wielkości pliku, ale bądź rozsądny. Screen o wadze 400 MB nie jest zbyt mile widziany.

**Skala ocen:**

**1 gwiazdka** - gra bardzo słaba, ma wiele irytujących błędów lub też jest bardzo nudna.

**2 gwiazdki** - gra dość kiepska, może dostarczyć trochę zabawy, lecz nie jest dobra.

**3 gwiazdki** - gra nienajlepsza, lecz dobra; bądź też gra, która może bardzo się spodobać, lecz niewielu ludziom.

**4 gwiazdki** - gra stojąca na dobrym poziomie, spodoba się prawie każdemu.

**5 gwiazdek** - gra wybitna, bardzo dobra, każdy powinien w nią zagrać.

I na tym kończymy dzisiejszą audycję, dzieciaki. Do usłyszenia jutro... No, a teraz trzeba iść do łóżka spatki, mama się gniewa...

**Korodzik**